

# 요구사항 분석서

유형	분류	설명	
		발생조건/ 세부분류	세부내용
시작	시작	유저이름 입력	scanf() 이름 입력
맵	맵	맵 출력	7*7 이차원 배열로 맵 출력
		맵 구현	a,s,d,w 입력 시 이동 표현
		몬스터 만남	랜덤 숫자(0,1) 로 1이면 몬스터 만남 표현
			복이 인지 아닌지 판단
전투	몬스터 전 투	전투화면	1턴 당 공격, 아이템, 도망 선택 가능
		도 망	확률 30% , 실패 시 몬스터에게 공격 당하고 1턴 끝남
		유저 공격력	(유저 현재 체력/2) * (1~4배)
		몬스터 이름	유저 이름과 중복되지 않은 이름 출력
		몬스터 체력	유저 최대 체력 * (1~3배)
		몬스터 공격력	유저 최대 체력 * (0.5~3배)
		전투 승리	체력 회복 포션 0~10개 랜덤 지급(최대 보유 개수 300개)
			유저 최대 체력 *(120%~250%) 상승 후 재 산정
			레벨 증가
	복 이 전 투	복이 체력	유저 최대 체력 * (5~8배)
		전투 반복	복이 체력 1 이상 일시
종료	엔 디ング	배드 엔딩	유저 체력 0 이하
		해피 엔딩	복이 체력 0 이하